

# SÉBASTIEN ROY

## PROGRAMMEUR

### CONTACT



581-980-4751



roy\_sebastien@hotmail.fr



[www.linkedin.com/in/sebastien-roy-prog/](https://www.linkedin.com/in/sebastien-roy-prog/)



[github.com/Striker49](https://github.com/Striker49)

### COMPÉTENCES

C	Javascript
C++	Git
Bash	Docker
Python	

### ÉDUCATION

#### Programmation 42 Québec

2023-2024

Formation en programmation reconnue  
mondialement

#### Sciences du langage Université Laval

2012-2015

Études partielles en linguistique et en  
psychologie

### LANGUES

Anglais	<div></div>
Espagnol	<div></div>
Français	<div></div>

### PROFIL

Je suis passionné de programmation, logique et des langues. Je suis ouvert d'esprit et toujours curieux d'apprendre sur les technologies émergentes. J'aime résoudre des problèmes et trouver des solutions créatives. J'aime côtoyer des gens qui viennent d'un milieu différent. J'aime aussi m'impliquer dans la communauté technologique en participant bénévolement à plusieurs événements tech tels que le WAQ et la Semaine numériQC.

### EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

#### Brigadier scolaire

Ville de Québec 2023-2024

- Coordonner le flux des piétons à l'intersection choisie avec le flux des véhicules
- Diriger et aider les élèves aux intersections des écoles

#### Transcripteur

Lingual Consultancy Services 2020-2023

- Transcription d'enregistrements en suivant les normes de transcription générales
- Révision de la qualité et de l'exactitude des transcriptions

#### Caissier

Tigre Géant 2021-2022

- Préparer l'espace de travail, ouvrir la caisse et prendre connaissance des offres spéciales et des promotions, etc.
- Servir la clientèle, la guider et lui fournir les renseignements sur les produits et s'assurer de sa satisfaction

### PROJETS

#### ft\_transcendence

Travail d'équipe dans lequel on devait créer un site sur lequel les utilisateurs pouvaient s'inscrire et jouer au jeu Pong. Le frontend était en vanilla *Javascript*, le backend en *Django* et nous avons utilisé PostgreSQL pour la base de données. Le projet a été structuré en séparant ces parties dans leur propre conteneur et en les mettant en marche avec *Docker Compose*.

#### Webserv

Travail d'équipe dans lequel on devait créer un serveur qui gère les requêtes HTTP. (C++)

SEBASTIEN ROY  
PROGRAMMER

## CONTACT



roy\_sebastien@hotmail.fr



[github.com/Striker49](https://github.com/Striker49)

## SKILLS

C

## Javascript

C++

## Git

## Bash

## Docker

## Python

## EDUCATION

## Programming 42 Quebec

2023-2024

World-renowned IT school

Linguistics  
Laval University

2012-2015

## Partial studies in linguistics and psychology

## LANGUAGES

English

Spanish

French

## PROFILE

I am passionate about programming, logic and languages. I am open-minded and always curious to learn about emerging technologies. I like solving problems and finding creative solutions. I like to be around people who come from a different background. I also like to get involved in the technology community by volunteering at tech events such as WAQ and Semaine numérique.

## WORK EXPERIENCES

## School crossing guard

2023-2024

- Coordinate the flow of pedestrians at the chosen intersection with the flow of vehicles
- Direct and assist students at school intersections

## Transcriptionist

2020-2023

- Transcription of recordings following general transcription standards
- Review of transcriptions for quality and accuracy

## Cashier

2021-2022

- Prepare the workspace, open the cash register and check for special offers and promotions, etc.
- Serve customers, guide them and provide them with information on products and ensure their satisfaction

## PROJECTS

## ft\_transcendence

Team project in which we had to create a website on which users could register and play the Pong game. The frontend was in vanilla *JavaScript*, the backend in *Django* and we used *PostgreSQL* for the database. The project was done by building these three parts into their own container and setting it up with the help of *Docker Compose*.

## Webserv

Team project were we create a server that accepts HTTP requests. (C++)